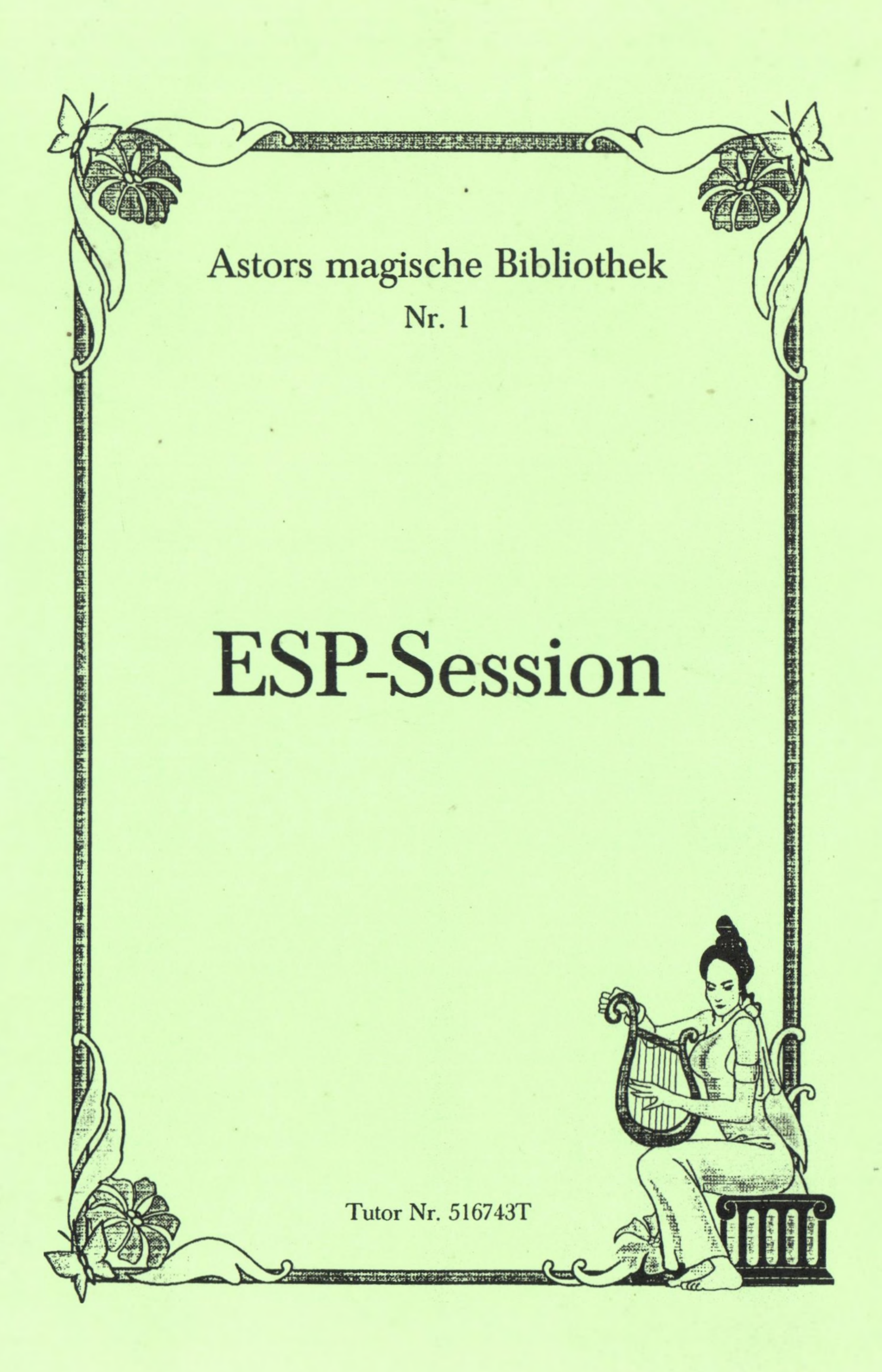


Astors magische Bibliothek

Nr. 1

# ESP-Session

Tutor Nr. 516743T

# ESP–Session

## Außersinnliche Wahrnehmung

Von der uns umgebenden Welt könnten wir ohne unsere Sinnesorgane nichts wissen. Durch diese empfangen wir Informationen aus der Außenwelt. Wir sehen Farben und Formen, hören Töne und Geräusche, schmecken und riechen, ertasten Objekte usw. Das alles nennen wir: Sinnliche Wahrnehmung.

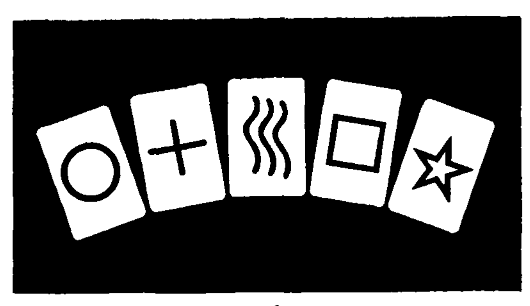
Es herrscht aber eine ständige Diskussion darüber, ob wir auch ohne Hilfe der bekannten Sinnesorgane, also auf nichtphysikalischem Wege Informationen empfangen können. Und obwohl es noch nicht gelungen ist, für die Möglichkeit, außersinnliche Wahrnehmungen zu empfangen, einen schlüssigen Beweis zu bringen, unzählig ist die Schar derer, die auf das Vorhandensein solcher Phänomene schwören.

Es war schon immer ein heimlicher Wunschtraum der Menschen, die Gedanken anderer zu lesen oder solche zu übermitteln, verborgene, nicht bekannte Tatsachen zu erkennen. Das Erforschen solcher „übernatürlichen" Fähigkeiten, – früher die Domäne der Okkultisten – ist heute der Aufgabenbereich der Parapsychologen. Im achtzehnten Jahrhundert begann man damit, solche Phänomene mit mehr oder weniger wissenschaftlichen Methoden zu prüfen. Auch an einigen Universitäten sind Forschungsgruppen entstanden, die nach Erklärung der (bisher) unerklärlichen Erscheinungen suchten. Die Suche findet auch heute noch statt.

Außerordentliches Interesse begleitete die Experimente des Professors *J. B. Rhine* im Parapsychologischen Laboratorium an der Duke Universität in USA. Dort wurden spezielle Karten für die Erforschung der außersinnlichen Wahrnehmung (ASW, englisch: Extra Sensory Perception, **ESP**) entwickelt. Diese sind unter dem Namen „ESP-Karten" bekannt. (Man nennt sie manchmal auch „Zener Karten", diese Bezeichnung ist aber falsch.)

Es handelt sich dabei um Karten mit fünf verschiedenen Symbolen: Kreis, Kreuz, Wellenlinien, Quadrat und Stern (Abb. 1). Diese repräsentieren im Grunde die Zahlen 1 bis 5. So besteht der Kreis aus **einer** Linie. Das Kreuz wird aus **zwei** Linien zusammengestellt. Die **drei** Wellenlinien symbolisieren die Zahl 3, ein Quadrat ist aus **vier** Linien zusammengesetzt und schließlich repräsentiert der **fünf**zackige Stern die Zahl 5. Ein

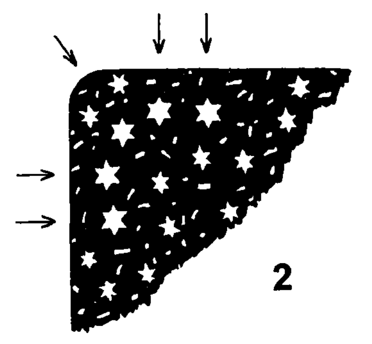
komplettes Spiel besteht aus fünf solchen Kartensätzen, also aus insgesamt 25 Blatt.



1

(Um im Folgenden komplizierte Bezeichnungen, wie „Die Karte mit dem Symbol Wellenlinien“ oder „Das Blatt mit der Figur Stern“ dem geneigten Leser – aber auch dem Autor – zu ersparen, werden die Karten nur mit dem Namen des Symbols das sie tragen bezeichnet „Kreis“, „Kreuz“, „Wellenlinien“, „Quadrat“ und „Stern“)

Obwohl die ESP-Karten nicht für Zauberzwecke entwickelt wurden, sind sie dazu wie geschaffen und fast jeder Zauberkünstler hat sie in seinem Koffer. (In Europa sind die Spiele der Wiener Kartenfabrik Piatnik verbreitet. Diese sind in mehreren Farben gedruckt und im Spiel sind zusätzlich 20 Trickkarten enthalten.) Wenn Sie ein Original amerikanisches ESP-Kartenspiel (die mit der Sternenrückseite) in die Hand nehmen, werden Sie auf den ersten Blick keine Präparation erkennen. Aber wenn Sie wissen, wo etwas zu suchen ist, werden Ihnen einige Besonderheiten auffallen.



2

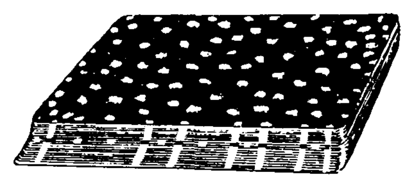
Die Rückseite der Karten ist mit unzähligen kleinen Sternen und winzigen Vierecken besät. Die Sterne scheinen in einem zufälligen Durcheinander verstreut zu sein, man kann aber eine Besonderheit entdecken. In der linken oberen und der rechten unteren Ecke bilden jeweils sieben Sterne einen perfekten Halbkreis. Das fällt unter den vielen Sternchen nicht auf, aber wer

davon weiß, kann diesen Halbkreis deutlich erkennen. In Abb. 2 sind fünf dieser Sterne der Deutlichkeit wegen etwas vergrößert. (Für uns sind nur 5 dieser Sterne wichtig.)

Könnte es Zufall sein, daß unter den absolut unregelmäßig zerstreuten Sternchen diese beiden Ecken solche Regelmäßigkeit aufweisen? Und gerade die Ecken, an denen man bei den „gezinkten" Karten bevorzugt die geheimen Zeichen anbringt um sie von der Rückseite her zu erkennen? Da taucht der Verdacht auf, daß dieses Muster regelrecht geplant wurde, und zwar für einen Zweck: zum Mogeln. Und so nützlich diese Eigenschaft dieser Karten für uns Zauberkünstler auch ist, taucht unwillkürlich der Gedanke auf, ob die angeblich erfolgreichen Resultate bei den Experimenten an Parapsychology Laboratory at Duke University, nicht durch Betrug zustandegebracht worden sind? (Bereits Theo Annemann äußerte in seiner Zeitschrift „Jinx" den Verdacht, daß Prof. Rhine Schwindlern zum Opfer fiel.)

Denn nichts ist einfacher, als jeweils in einen der im Halbkreis geordneten Sterne mit einem dünnen Filzstift einen winzigen Punkt zu zeichnen, den das ungeübte (oder arglose) Auge nicht entdeckt, der aber für den Wissenden verrät, welches Zeichen diese Karte auf der Bildseite trägt.

Auch sonst ist die Gestaltung der Karten sehr verdächtig. Sie wurden mit einer bei Spielkarten selten erreichten Präzision gedruckt und gestanzt. Wenn Sie ein solches Spiel ein wenig schräg verschieben, erscheinen die sichtbaren Teile der Sterne an der Längskante der Karten als weiße Linien (siehe Abb. 3). Das ermöglicht beim Zaubern, aber auch bei ESP-Experimenten, das Mogeln. Wenn eine Karte aus dem Spiel genommen,wie bei den sogenannten Einweg- (One Way-)Karten Ende um Ende herumgedreht und so in das Spiel zurückgegeben wird, kann man diese Karte sofort lokalisieren, indem man das Paket etwas schräg verschiebt. Die Stelle, wo die verkehrte Karte liegt, ist sofort erkennbar (siehe Abb. 3).


3

Nicht alle ESP-Karten tragen dieses Sternen-Rückenmuster. Manche haben FOX LAKE (Aviator) Rückseiten, und die Rückseiten der ESP-Karten der Firma Piatnik sind identisch mit der CLASSIC Karten derselben Firma. Durch Will Dexter wurde ich auf die Besonderheiten der

Sternenrücken-Karten gemacht und habe diese hier nur erwähnt, damit auch Sie diese Kenntnisse nützen können, wenn Sie sich solche Spiele besorgen. Sonst möchten wir uns in diesem Tutor nur mit Tricks beschäftigen, zu denen wir keine präparierten Karten benötigen.

Im Prinzip kann man manches „reguläre" Kartenkunststück für ESP-Karten ummünzen. In der Tat, sehr viele der veröffentlichten ESP-Tricks beruhen auf Prinzipien, die in der Kartenkunst Verwendung finden. Das ist in Ordnung, solange es für die Zuschauer nicht deutlich wird, daß es sich auch hierbei um „gewöhnliche" Kartentricks handelt. Die Kartenkunst verleitet viele Magier dazu, ihre Geschicklichkeit zu demonstrieren, indem Griffe ausgeübt werden, die zeigen, wie geschickte Finger sie haben, wie clever sie mit den Karten umgehen können. Das Lebenselixier jeder Zauberei, das *Wunder*, geht dadurch verloren. Die Zuschauer haben eine Erklärung für all die gezeigten Kunststücke: „Der Vorführende ist eben geschickt, er besitzt eine große Fingerfertigkeit." Sie wundern sich nicht mehr über das Gezeigte, es ist kein Geheimnis mehr, alles beruht „einfach" auf Fingerfertigkeit. Was dabei verloren geht, ist das schönste Erlebnis, das der Betrachter einer Zauberdarbietung haben kann: Das Staunen.

„Übersinnliche Wahrnehmung" hat etwas mit dem „Übernatürlichen" zu tun. Das ist die Illusion, die erweckt werden soll. Bei der Arbeit mit ESP-Karten soll man möglichst jeden Anschein der Fingerfertigkeit, eines „Kunstgriffes" peinlich vermeiden. Hier arbeitet der Kopf, der Geist, nicht die Finger. Der Vorführende ist ein Mentalist, kein Jongleur.

Nach soviel Einführung nehmen wir nun endlich die ESP-Karten zur Hand.

# Der Gedankenleser

## Effekt

Ein Zuschauer entnimmt einem Spiel (unter Spiel verstehen wir im weiterem selbstverständlich immer ein ESP-Kartenspiel) eine beliebige Karte. Sie wird nicht forciert. Der Zuschauer merkt sich das Symbol auf der Karte und gibt sie an beliebiger Stelle in das Spiel zurück, das er selbst mischen darf. Um jegliche Möglichkeit einer Manipulation auszuschließen, steckt der Zuschauer das Spiel in die eigene Tasche. Der Mentalist schaut ihm in die Augen und sagt, an welches Symbol der Zuschauer denkt.

## Erklärung

Wenn Sie nun ein kompliziertes Geheimnis vermuten, liegen Sie falsch; es ist – wie bei allen **guten** Tricks – äußerst simpel. Das Spiel ist gelegt, und zwar liegen die Karten in der natürlichen Reihenfolge, von der Rückseite beginnend: Kreis, Kreuz, Wellenlinien, Quadrat, Stern, dann wieder Kreis, Kreuz usw. durch das ganze Spiel. Man kann das Spiel sogar abheben, die relative Reihenfolge verändert sich dadurch nicht.

Bieten Sie dem Zuschauer das fächerartig ausgebreitete Spiel mit der Rückseite nach oben und bitten ihn, eine **beliebige** Karte zu entnehmen. Wenden Sie Ihren Kopf dabei demonstrativ zur Seite. Wenn der Zuschauer eine Karte entnommen hat, drehen Sie ihm den Rücken zu, damit er sich das Symbol anschauen und merken kann. Dabei heben Sie das Spiel an der Stelle ab, wo die Karte entnommen wurde.

Das ist einfach, weil Sie das aufgefächerte Spiel ja mit beiden Händen halten; wenn eine Karte entnommen wird, dann bleibt der Teil des Spieles oberhalb der entnommenen Karte in der einen und der Rest in de anderen Hand. Sie legen einfach – ohne hinzuschauen – diesen unteren teil einfach **auf** den oberen Teil. Diese Handhabung ist ganz unverfänglich, auch die übrigen Zuschauer dürfen sie ruhig sehen.

Dann bitten Sie den Zuschauer, die Karte in das Spiel zurückzugeben. Sie stehen immer noch mit dem Rücken zu ihm, und reichen ihm das Spiel hinter Ihrem Rücken. Dabei, während Ihre Hand mit dem Spiel nach hinten geht, sehen Sie automatisch die Bildseite der untersten Karte. Und diese sagt Ihnen, welche Karte der Zuschauer hat, nämlich die, die in der Reihenfolge nach der Untersten Karte des Spieles folgt. Also, wenn Sie an der Bildseite des Spieles z.B. die Wellenlinien sehen, wissen Sie, daß der Zuschauer das Quadrat gezogen hat; erblicken Sie einen Stern, dann hat der Zuschauer den Kreis. (Bitte, denken Sie immer daran, daß die Karten – wie weiter oben erklärt – eigentlich die Zahlen von 1 bis 5 symbolisieren. Und die Reihenfolge 1 - 2 - 3 - 4 - 5 sich zu merken, dürfte auch denjenigen nicht schwer fallen, die nie zuvor ESP-Karten in den Händen hatten.)

Bitten Sie den Zuschauer, die Karte in das Spiel zurückzugeben, das Spiel zu sich zu nehmen, es zu mischen und in die eigene Tasche zu stecken. Erst dann wenden Sie sich im wieder zu und bitten ihn, sich auf das gedachte Symbol zu konzentrieren, das Sie dann „erraten“.

Wie Sie sehen, spreche ich von dem „gedachten" Symbol. Daran sollten Sie sich auch halten. Nie von der „gezogenen karte" sprechen, immer nur vom Symbol, das der Zuschauer „in Gedanken" hat.

### Variationen

Wie Sie das „Gedachte" Symbol erraten, sei Ihrem Geschmack und Ihrer Persönlichkeit überlassen. Hauptsache ist, daß es etwas (aber nicht übertrieben) theatralisch geschieht. Sie können ihm tief in die Augen schauen und so das Symbol „erahnen", oder seinen Puls halten, während Sie alle Symbole mehrmals hintereinander laut vorsagen. Das erweckt den „mentalen" Effekt, daß Sie am Puls des Zuschauers wie an einem Lügendetektor seine Impulse „erfühlen", wenn das besagte Symbol genannt wird.

Eine andere, interessante Methode ist die, daß Sie einen Satz ESP-Karten einzeln vor den Augen des Zuschauers vorbeimarschieren lassen, und dann behaupten, daß Sie an der Reaktion seiner Augen erkannt hatten, welches Symbol er sich gemerkt hat.

Ein wirkliches Wunder können Sie erschaffen, wenn Sie Gelegenheit haben, vor der Vorstellung mit einem Zuschauer zu sprechen. Sagen Sie ihm, daß Sie ihn während der Vorstellung bitten werden, an ein Symbol zu denken. Er möge sich ein Symbol, das ihm sympathisch ist, dem Spiel entnehmen und sich einprägen. Halten Sie ihm das Spiel mit der Bildseite zu und lassen die Karten vor seinen Augen schnell aus einer Hand in die andere gleiten. Sobald er eine Karte entnommen hat, wenden Sie sich ab, damit er sich diese merken, und dann in das Spiel zurückmischen kann, wie oben beschrieben.

Während der Vorführung holen Sie den Zuschauer auf die Bühne, schauen ihm in die Augen und sagen: *„Sie denken an ein Symbol. Denken Sie stark, konzentrieren Sie sich auf das Symbol, das Sie im Kopfe haben."* Und dann nennen Sie das „nur gedachte" Symbol. Für die Zuschauer, die nichts davon wissen, daß Sie diesen Zuschauer schon früher konsultiert haben, bleibt dieses Kunststück ein ewiges Rätsel.

## Sonne und Stern

Nicht immer benötigen wir ein komplettes ESP-Spiel. Zu diesem Kunststück brauchen wir nur acht Karten.

## Effekt

Der Zuschauer bekommt 4 ESP-Karten, und zwar zwei mit dem Kreis- und zwei mit dem Sternsymbol. Einen genau gleichen Satz hat auch der Vorführende. Beide mischen ihre Karten und der Zuschauer legt seine Karten in eine Reihe auf den Tisch. Dann legt der Mentalist seine Karten hin, und diese sind in der gleichen Ordnung wie die des Zuschauers.

Dann hält der Mentalist seine Karten mit der Rückseite nach oben aufgefächert Der Zuschauer versucht zu erraten, in welcher Ordnung diese liegen und legt seine Karten in einer nach seinem Gefühl gleichen, Ordnung nieder. Wenn der Mentalist seine Karten umdreht, stellt sich heraus, daß der Zuschauer die richtige Reihenfolge tatsächlich erraten hat.

## Erklärung

Dies ist ein Effekt, den Sie ohne jegliche Vorbereitung improvisiert vorführen können. Die einzige Vorbereitung besteht darin, daß die Zeichen Ihrer Karten abwechselnd liegen, so wie im Stapel **A** oder im Stapel **B**. Vielleicht wäre es gut, wenn Sie ein Karte auf der Rückseite mit einem heimlichen Zeichen versehen, damit Sie auch von der Rückseite her erkennen können, wo sich die Kreise und wo die Sterne befinden.

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **A** | ○ | ☆ | ○ | ☆ | **D** | ☆ | ☆ | ○ | ○ |
| **B** | ☆ | ○ | ☆ | ○ | **E** | ○ | ☆ | ☆ | ○ |
| **C** | ○ | ○ | ☆ | ☆ | **F** | ☆ | ○ | ○ | ☆ |

Geben Sie dem Zuschauer einen Satz Karten, nehmen Sie den anderen und tun Sie so, als ob Sie die Karten mischen. In Wirklichkeit heben Sie diese nur einige Male ab, so daß sie weiterhin in der abwechselnden Ordnung bleiben. Wenn nun der Zuschauer seine Karten laut **A** oder **B** hinlegt, brauchen Sie Ihre Karten nur einfach umzudrehen und einzeln nebeneinander auf den Tisch zu legen, je nach der Lage der Zuschauerkarten von rechts nach links oder umgekehrt. Wenn aber die Karten des Zuschauers laut C oder D liegen, dann drehen Sie Ihre Karten mit der Bildseite zu sich, nehmen **irgendeine** seitliche Karte, dann nehmen Sie die andere seitliche Karte und legen diese neben die erste aber so, daß

ein Zwischenraum bleibt. Sagen Sie: *„Die Karten an beiden Enden stimmen überein, mal sehen, ob es auch die mittleren tun."* Wenden Sie die letzten beiden Karten wieder mit der Bildseite nach unten und legen sie bildoben, indem Sie die obere Karte neben das gleiche Symbol legen und die letzte auch neben den Pendanten. So liegen auch Ihre Karten laut **C** oder **D**, je nach dem, welche Reihenfolge benötigt wird. Das Umdrehen der letzten beiden Karten wendet deren Reihenfolge um, und der Zuschauer kann dem Trickgeschehen nicht folgen.

Wenn der Zuschauer seine Karten entweder laut **E** oder laut **F** hinlegt, nehmen Sie die beiden Karten, die mit zwei Karten des Zuschauers auf der einen Seite übereinstimmen. Die beiden anderen Karten in Ihrer Hand liegen noch nicht richtig, doch drehen Sie diese wieder um und legen sie einzeln auf den Tisch so, daß sie dann in der richtigen Reihenfolge liegen.

Nun kommt der zweite Teil der Routine. Bringen Sie Ihre Karten wieder in die abwechselnde Ordnung, mischen sie scheinbar indem Sie diese einige Male abheben, und halten Sie Ausschau nach der heimlich gezeichneten Karte. So können Sie auch von der Rückseite her erkennen, in welcher Reihenfolge die Karten in Ihrer Hand liegen. Der Zuschauer legt jetzt seine Karten bildoben in eine Reihe vor sich. Wenn seine Karten in der Aufstellung **A** oder **B** liegen, brauchen Sie Ihre Karten nur umzudrehen, und zwar von rechts nach links oder von vorne nach hinten, je nach der Lage, und deren Reihenfolge stimmt mit der des Zuschauers überein. Wenn seine Karten wie bei **C** oder bei **D** liegen, legen Sie zuerst die beiden Endkarten bildoben auf den Tisch, dann drehen Sie die aufgefächerten zwei Karten entweder von links nach rechts oder umgekehrt um, so daß sich deren Reihenfolge wie gewünscht ergibt, und legen diese zwischen die beiden Endkarten. (Übrigens: Dieser Griff, das Umdrehen der Karten in eine bestimmte Richtung, stammt von Ed Marlo.)

Wenn die Karten des Zuschauers in der Reihenfolge **E** oder **F** liegen, legen Sie zuerst die Karten der einen Seite, die mit den seinen übereinstimmen, hin, dann drehen Sie die restlichen beiden so um, daß sie in die richtige Reihenfolge gedreht werden und legen diese entweder rechts oder links neben den beiden anderen Karten, je nach deren Lage.

Diese Beschreibung kann beim Lesen etwas kompliziert erscheinen, aber probieren Sie es mit den Karten in der Hand aus und Sie werden sehen, wie einfach im Grunde das Ganze ist.

# Sternschnuppe

## Effekt

Der Mentalist hat sechs ESP-Karten, die er einzeln aus einer Hand in die andere legt. Ein Zuschauer stoppt ihn zu beliebiger Zeit. Die Karte, bei der der Zuschauer ihn angehalten hat, wird auf den Tisch gelegt. Der Mentalist zeigt jetzt, daß die restlichen fünf Karten alle das Symbol Kreis tragen, aber die Karte, bei der der Zuschauer ihn angehalten hat, als einzige das Symbol des Sternes trägt. Dann sammelt der Mentalist die sechs Karten auf und legt sie, rückenoben, in eine Reihe auf den Tisch. Der Zuschauer nennt eine beliebige Zahl von eins bis sechs. Der Mentalist zählt fair zu dieser Karte und dreht sie um. Der Zuschauer hat erneut den Stern gewählt.

## Erklärung

Der erste Teil der Routine wird mit einem „Griff" von *Ed Marlo* ausgeführt, der unter dem Namen „Olram Subtlety" bekannt ist. Wenn ich hier „Griff" sage, ist das eine leichte Übertreibung, weil es nichts mit Fingerfertigkeit zu tun hat. Es ist eher eine raffinierte Finte, die aber auch die Skeptiker überzeugt. In Wirklichkeit haben Sie nämlich im Päckchen abwechselnd 3 Kreise und 3 Sterne liegen. Halten Sie das Päckchen mit der Bildseite zu sich gewendet und legen Sie Karten einzeln von der Bildseite auf die Rückseite des Päckchens. Wenn der Zuschauer „Halt" sagt, legen Sie die Karte, bei der Sie angehalten worden sind, auf den Tisch. Es ist gleichgültig, ob es ein Kreis oder ein Stern ist; Sie werden die restlichen fünf Karten scheinbar als laute Karten mit dem anderen Symbol vorzeigen.

(Bitte, machen Sie die hier folgende Anleitung gleich mit den Karten in der Hand mit.) Nehmen wir an, man hat Sie bei einem Stern angehalten; Sie legen diese Karte auf den Tisch. Auf der Bildseite des Päckchens sehen Sie jetzt ein Kreis. Nun legen Sie das Päckchen mit der Rückseite nach oben in Ihre linke Hand und schieben mit dem Daumen die oberste Karte (es ist auch ein Kreis) in Ihre rechte Hand. Links haben Sie ein rückenoben liegendes Päckchen aus vier Karten, und in Ihrer rechten Hand eine rückenoben liegende Karte. Nun drehen Sie beide Hände nach oben so, daß ein Kreis in Ihrer rechten Hand und der Kreis auf der

Bildseite des Päckchens in Ihrer linken Hand zu sehen ist. Die Zuschauer blicken gegen zwei Kreise.

Drehen Sie die Karten mit beiden Händen wieder zurück, so daß die Rückseiten nach oben kommen, schieben Sie mit dem linken Daumen die **oberste** Karte des linken Päckchens **auf** die Karte in der rechten Hand und legen Sie diese beiden Karten auf den Tisch. Für die Zuschauer haben Sie zwei Karten mit dem Kreis-Symbol gezeigt und auf den Tisch gelegt; in Wirklichkeit haben Sie sich von einem Stern befreit. Jetzt haben Sie drei Karten in der linken Hand.

Schieben Sie die **oberste** Karte des Päckchens in die rechte Hand und zeigen Sie durch Umdrehen der Hände – genauso wie vorhin – wieder dem Publikum zwei Kreise. Drehen Sie die Hände wieder nach unten, schieben Sie die **oberste** Karte aus der linken Hand auf die in der Rechten und legen beide Karten aus der rechten Hand auf den Tisch. Zeigen Sie jetzt die verbliebene einzige Karte in Ihrer linken Hand, es ist auch ein Kreis. Legen sie auch diese auf den Tisch, und der Zuschauer hat scheinbar den einzigen Stern im Paket erwischt. Der rückenoben liegende Stapel am Tisch, wenn Sie die Karten richtig abgelegt haben, ist jetzt in folgender Ordnung (von unten nach oben): Kreis, Stern, Kreis, Stern und Kreis.

Nehmen Sie jetzt den Stern, den der Zuschauer gewählt hat und legen ihn, ebenfalls bildunten, **auf** das Päckchen. Dadurch wird die ursprüngliche abwechselnde Reihenfolge wieder hergestellt. Legen Sie nun die sechs Karten in eine Reihe auf den Tisch. Falls Sie die Rückseite eines Sterns mit einem winzigen Bleistiftpunkt gekennzeichnet hatten, werden Sie jetzt genau wissen, wo die Sterne liegen, da jede zweite Karte ein Stern ist.

Nehmen wir an, die Sterne liegen von Ihnen gesehen, von links an der 1, 3 und 5 Stelle. Bitten Sie den Zuschauer, eine Zahl von 1 bis 6 zu nennen. Wenn er 1, 3 oder 5 nennt, zählen Sie von links zu dieser Nummer und Sie bekommen einen Stern. Drehen Sie die beiden benachbarten Karten um, um zu zeigen, was geschehen wäre, wenn er eine um eins kleinere oder größere Zahl genannt hätte. Wenn er 2, 4 oder 6 sagt, lassen Sie **ihn** abzählen, an seiner linken Seite beginnend. Er endet ebenfalls auf einem (wie er meint einzigen) Stern.

# Kosmischer Zufall

Dies ist ein einfacher aber sehr unterhaltsamer Effekt; er ist sehr direkt (d.h. unkompliziert, ohne Schnörkel) und von äußerst verblüffender Wirkung. Der Mentalist und der Zuschauer wählen auf möglichst redlichste Weise je eine Karte. Es stellt sich heraus, daß die gewählten Symbole identisch sind.

## Erklärung

1 Während Sie das Spiel mit der Bildseite zu sich durchblättern, schieben Sie zwei Sterne nach unten (d.h., auf die Bildseite des Spieles). Egalisieren Sie das Spiel und erklären, daß Sie ein kleines ESP-Experiment wagen werden. Sie können die Karten mischen, aber so, daß die beiden Sterne unten bleiben.

2 Halten Sie das Spiel rückenoben in der linken Hand und lassen vom Zuschauer etwa die Hälfte der Karten abheben. Jeder von Ihnen mischt nun seine Karten, Sie aber so, daß Sie die beiden Sterne nach wie vor unten bleiben.

3 Beide halten jetzt die jeweilige Spielhälfte, mit der Bildseite nach unten, hinter den Rücken. Sagen Sie dem Zuschauer, er möchte irgendeine Karte aus seinem Spiel herausnehmen und sie nach vorne bringen, **ohne diese Karte anzuschauen.** Sagen Sie: *„Ich nehme auch ein Blatt aus meinen Karten und bringe es nach vorne."*

4 Bringen Sie die unterste Karte, also einen Stern, nach vorne. Nun tauschen Sie beide die Karten, sie immer noch mit der Bildseite nach unten haltend. Veranlassen Sie den Zuschauer, **Ihre** Karte hinter seinen Rücken zu bringen, sie mit der Bildseite nach oben zu drehen und mitten in sein Paket zu stecken. Dadurch liegt sie dann verkehrt herum im Spiel.

5 Sagen Sie, daß Sie jetzt **seine** Karte ebenfalls verkehrt herum in Ihr Spiel stecken. In Wirklichkeit stecken Sie die Karte bildunten in Ihre Spielhälfte, nehmen den zweiten Stern (das jetzt unterste Blatt des Spieles), drehen ihn um und stecken ihn in die Mitte des Spieles. Sie beide bringen jetzt die Karten nach vorne, drehen Sie bildoben und breiten sie auf dem Tisch aus. In jeder Spielhälfte erscheint eine Kartenrückseite, anscheinend die zufällig gewählten Karten.

6 Sagen Sie: „*Wir beide haben je eine Karte gewählt, und zwar hinter unserem Rücken, also völlig unbeeinflußt. Diese Karten liegen jetzt verkehrt herum in den beiden Spielhälften. Es wäre doch ein wunderbarer Zufall, wenn wir beide dasselbe Symbol gewählt hätten, nicht war?*" Drehen Sie die beiden Karten um: „*Ein Stern und ... ein Stern. Wirklich interessant!*"

Falls Sie am Anfang einen dritten Stern als „Vorhersage" irgendwo hinterlegen, haben Sie eine dreifache Übereinstimmung.

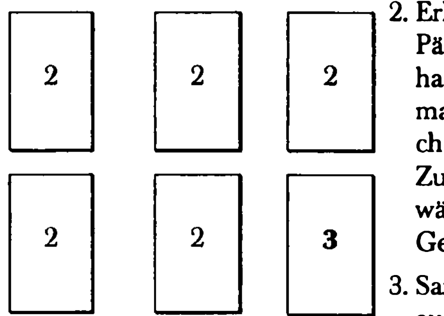
# Clairvoyance

## Effekt

Der Vorführende legt sechs Kartenpaare rückenoben auf den Tisch. Er verkündet, daß eines der Paare eine spezielle Bedeutung hat. Dann wählt ein Zuschauer per Zufall eines der Kartenpaare. Es stellt sich heraus, daß dies das einzige Paar ist, das zwei gleiche Symbole beinhaltet.

## Erklärung

1. Fächern Sie das Spiel mit der Bildseite zu sich auf, entnehmen Sie zwei Kreise und legen diese egalisiert bildunten auf den Tisch. Daneben legen Sie zwei Kreuze, dann zwei Wellenlinien, zwei Quadrate und zwei Sterne. Schließlich nehmen Sie drei verschiedene Symbole heraus, ohne daß die Zuschauer erkennen können, wieviel Karten es sind, und legen diese in Ihre Nähe auf den Tisch (siehe Abbildung). Legen Sie den Rest des Spieles beiseite.




2. Erklären Sie erneut, daß eines der Päckchen eine spezielle Bedeutung hat. Behaupten Sie, Sie können jemanden zwingen, genau dieses Päckchen auszuwählen. Bitten Sie einen Zuschauer, eines der Päckchen zu wählen, indem er irgendeinen kleinen Gegenstand drauflegt.

3. Sammeln Sie alle übrigen Päckchen auf, indem Sie diese aufeinandersta-

peln und halten Sie diesen Stapel in der Hand. Legen Sie das Päckchen mit den **drei** verschiedenen Karten obenauf, dann legen Sie das Ganze auf das restliche Spiel, das Sie vorhin zur Seite gelegt hatten.

4. Nehmen Sie zwei Karten vom Spiel ab und legen sie bildoben auf den Tisch. Es sind zwei verschiedene Symbole. Wiederholen Sie dies, bis fünf Kartenpaare auf dem Tisch liegen, mit jeweils zwei verschiedenen Symbolen.
5. Wenn der Zuschauer das von ihm gewählte Kartenpaar umdreht, entdeckt er zu seiner Verblüffung, daß er das einzige Kartenpaar mit zwei **gleichen** Karten erwischt hat!

**Achtung!** Wenn Sie die Kartenpaare aufsammeln, wie unter Punkt 3 erklärt, sorgen Sie dafür, daß das unterste Symbol der **drei** Karten **nicht identisch** mit den Karten ist, auf die es gelegt wird!

Sollte der Zuschauer zufällig den Satz mit den drei verschiedenen Symbolen gewählt haben, drehen Sie sofort alle anderen Kartenpaare um und zeigen, daß es jeweils **zwei** Karten mit **identischen** Symbolen sind.

Der Zuschauer dreht seine Karten um ... es sind **drei** Karten und alle Symbole sind **verschieden!**

# ESP Princess

Dies ist eine interessante Variante des bekannten Kartenkunststücks „Princess Trick“. Es ist ein schnelles und überraschendes Auffinden des nur in Gedanken gewählten Symbols.

## Vorbereitung

Oft sagt man: *„Das kenne ich wie meine Hosentasche.“* Meinen Sie, daß Sie Ihre Hosentasche kennen? Ich glaube, nicht. Kennen Sie die sogenannte „Pick pocket“ Finte? Nein? Nun lernen Sie sie kennen:

Greifen Sie in Ihre Hosentasche. Diesmal greifen Sie aber nicht nach unten, sondern nach oben. Sie werden feststellen, daß oberhalb der Taschenöffnung sich noch sehr viel Platz befindet. Geben Sie einige Karten in die Hosentasche und schieben Sie diese hoch in den Raum oberhalb der Taschenöffnung, den Sie soeben entdeckt haben. Jetzt werden Sie feststellen, daß Sie Ihre Tasche herausziehen, d.h. nach außen wenden können, ohne daß die nach oben geschobenen Karten sichtbar werden.

Mit einem Wort, Sie können demonstrieren, daß Ihre Hosentasche leer ist, obwohl sich darin etwas befindet.

Und damit haben Sie zwei Sachen gelernt: Erstens, daß Sie Ihre Hosentasche nicht kannten, und zweitens, die „Pick pocket" Finte.

Und nun zur echten Vorbereitung:

Geben Sie vier Karten, und zwar Kreuz, Wellenlinien, Quadrat und Stern (in dieser Reihenfolge), in Ihre rechte Hosentasche und schieben Sie sie in den oberen Teil der Tasche.

## Vorführung

Ein Zuschauer soll das ESP-Spiel mischen, vor sich auffächern und an ein Symbol denken. Dann mischt er das Spiel erneut.

Nehmen Sie das Spiel, fächern es vor sich auf und tun so, als ob Sie Schwierigkeiten hätten das gedachte Symbol zu finden. Schließlich, nach einigem Zögern, ziehen Sie die Hosentasche heraus („Pick pocket" Finte), um zu demonstrieren, daß sie leer ist, dann nehmen Sie den Kreis und stecken ihn in die Tasche, auf die sich dort befindenden Karten. Gleichzeitig ziehen Sie die Karten von oberen Versteck nach unten in die Tasche. (Die Karten sind jetzt in der richtigen Reihenfolge: 1 Kreis, 2 Kreuz, 3 Wellenlinien, 4 Quadrat und 5 Stern. Stecken Sie Ihre Finger zwischen die fünf Karten, sie so voneinander trennend.

Bitten Sie den Zuschauer, er möge doch seine gedachte Karte nennen. Dann ziehen Sie langsam das richtige Symbol aus der Tasche. Das ist einfach, denn Sie kennen ja die Reihenfolge der Karten.

Hier können Sie, wenn Sie wollen, aufhören. Sie können aber auch fortsetzen; in diesem Fall müssen Sie Ihr Gedächtnis etwas bemühen. Verfahren Sie wie folgt:

Nehmen Wir an, der Zuschauer nennt das Quadrat. Sie holen die entsprechende Karte aus Ihrer Tasche und merken sich die Reihenfolge der verbliebenen Karten: Kreis, Kreuz, Wellenlinien und Stern. Es ist aber wesentlich einfacher, wenn Sie sich die Zahlenwerte der Karten merken: **1, 2, 3, 5**.

Geben Sie das Quadrat zurück in das Spiel, das Sie gleich dem Zuschauer aushändigen, mit der Bitte, sich eine andere Karte zu merken. Dann nehmen Sie von ihm das Spiel, „denken Sie angestrengt nach" und nehmen eine Karte aus dem Spiel. Diesmal ist es dieselbe Karte die Sie

vorhin „erraten" haben, also das Quadrat, das Sie in die Hosentasche stecken.

Versuchen Sie bitte **nicht** (!) die Karte auf die vierte Stelle zu schmuggeln. Vermeiden Sie jegliche verräterische Fummelei in der Tasche, legen Sie die Karte einfach auf die anderen, merken Sie sich aber die jetzige Reihenfolge: **1, 2, 3, 5, 4.** Stecken Sie Ihre Finger erneut zwischen die Karten, und sobald der Zuschauer seine gedachte Karte genannt hat, ziehen Sie diese aus der Tasche.

Sie können das Experiment auf gleicher Basis wiederholen, aber bitte nicht allzu sehr in die Länge ziehen. Es könnte langweilig werden und auch Sie könnten mit der Gedächtnisaufgabe durcheinanderkommen.

# Symbol Separation

## Effekt

Der Vorführende mischt ein Paket von 10 Karten, dann werden diese auch von einem Zuschauer weiter durcheinandergebracht. Ohne hinzusehen kann der Vorführende dir Karten nach Symbolen trennen.

## Vorbereitung

Nehmen Sie alle Kreise und Kreuze aus dem Spiel heraus. Den Rest des Spieles tun Sie weg. Ordnen Sie die zehn Karten abwechselnd in Kreis, Kreuz, Kreis, Kreuz usw.:

O + O + O + O + O +

## Vorführung

Mischen Sie das Päckchen falsch. Es ist in diesem Falle ganz leicht, Sie brauchen nichts anderes zu tun, als beim Überhandmischen eine **ungerade** Anzahl (also 3, 5 oder 7) Karten aus der rechten in die linke Hand abziehen, und den Rest des Spieles nach vorne werfen. Sie können dies einige Male wiederholen, es scheint ein ganz normales Mischen zu sein, aber die Karten bleiben in der abwechselnden Ordnung. Geben Sie die Karten dem Zuschauer und lassen ihn einige Male auch abheben (was bekanntlich die relative Reihenfolge der Karten nicht verändert).

Dann soll der Zuschauer die beiden oberen Karten **zusammen** umdrehen, sie auf das Spiel zurücklegen und das Spiel einmal abheben. Diese Prozedur darf er beliebige Male wiederholen.

Nehmen Sie das Paket hinter Ihren Rücken oder halten es unter den Tisch und drehen Sie jede zweite Karte um. Am besten machen Sie es so: Sie halten das Spiel in der linken Hand. Schieben Sie die oberste Karte mit dem linken Daumen in die rechte Hand. **Kippen** Sie die nächste Karte mit den Fingern der linken Hand auf die erste. Verfahren Sie weiter so, eine Karte abziehen, eine umkippen, dadurch jede zweite Karte umdrehend.

Holen Sie die Karten zum Vorschein und breiten sie auf dem Tisch aus. Die Karten des einen Symbols liegen bildoben, die des anderen rückenoben.

Ein besonders interessantes Experiment möchte ich Ihnen nicht vorenthalten:

## Phantini's ESP Ability Test

| ○ | + | ≋ | □ | ☆ |
|---|---|---|---|---|
| 22 | 14 | 35 | 27 | 56 |
| 27 | 19 | 40 | 32 | 61 |
| 18 | 10 | 31 | 23 | 52 |
| 33 | 25 | 46 | 38 | 67 |
| 29 | 21 | 42 | 34 | 63 |

### Effekt

Der Mentalist zeigt eine Tabelle mit den ESP-Zeichen und darunter fünf Zahlenreihen, die angeblich zum Testen der ESP-Fähigkeiten einer Person dienen. Das Ergebnis wird dasselbe sein, als wenn die Versuchsperson die exakte Stelle aller 25 Symbolen in einem ESP-Spiel raten würde. Der Mentalist geht über die Zahlenreihen, und der Zuschauer versucht das Symbol für jede Reihe zu erraten. Die Zahl, die sich in dieser Reihe senkrecht unter diesem Symbol befindet, wird aufgeschrieben. Wenn alle

fünf Symbole selektiert worden sind, werden die fünf Zahlen, die diese Symbole repräsentieren, addiert. Der Mentalist zeigt, daß die Summe identisch mit der auf die Rückseite der Tabelle geschriebenen Zahl ist; einer Zahl, die nur erreicht werden könnte, wenn der Zuschauer die Position aller 25 Karten des ESP-Spieles erraten hätte. Eine wirklich unglaubliche Leistung.

## Erklärung

Dieses Experiment beruht auf einem alten mathematischen Prinzip, doch die Präsentation macht daraus einen ganz neuen Effekt. Sie können solche Tabellen in Taschenformat gestalten, und ständig mit sich tragen, so daß Sie jederzeit einen interessanten Test der mentalen Projektion vorführen können.

Die eigentliche Wirkungsweise können wir am besten an einem Beispiel verfolgen. Erklären Sie dem Zuschauer, daß Sie an eines der Symbole denken, die sich in der obersten Reihe de Tabelle befinden. Fragen Sie ihn, an welches Symbol Sie seiner Meinung nach denken. Nehmen wir an, er nennt das Quadrat. In der ersten waagerechten Reihe befindet sich unter dem Quadrat die Zahl 27. Die Zahl 27 wird niedergeschrieben.

Dann sagen Sie, daß Sie an eines der restlichen vier Symbole denken, und er soll erraten, welches es ist. Nehmen wir an, er nennt das Kreuz. Die Zahl unter dem Kreuz in der zweiten Reihe ist 19. Schreiben Sie 19 unter die 27.

Nun sind nur noch drei Symbole geblieben. Sagen wir, der Zuschauer tippt auf den Kreis. Die entsprechende Zahl in der dritten Reihe ist 18. Schreiben Sie die 18 unter die 27 und19.

Jetzt sind nur noch zwei Symbole übrig. Nehmen wir an, er tippt jetzt, daß Sie an den Stern denken. Unter dem Stern befindet sich in der vierten Reihe die Zahl 67. Auch diese Zahl wird aufgeschrieben.

**27**
**19**
**18**
**67**
**42**
**173**

Die letzte Selektion können nur die Wellenlinien sein und die entsprechende Zahl in der untersten Reihe ist 42. Schreiben Sie auch diese Zahl auf. Dann addieren Sie die Zahlen. Die Summe ist 173, dies ist auch die Zahl, die in großen Ziffern auf der Rückseite der Tabelle zu sehen ist.

Wenn ein Zuschauer in der oben geschilderten Weise fünf Symbole wählt und die entsprechenden Zahlen aus der Reihen 1 bis 5 genommen werden, wird de Summe in jedem Fall 173 ergeben, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die Symbole genannt werden. Es würde zu weit führen, hier den mathematischen Beweis hierfür zu erbringen, aber die Methode ist absolut sicher.

Führen Sie dieses Experiment als einen ernsthaften ESP-Test vor, und erklären Sie, daß nur die perfekte Übereinstimmung aller 5 Symbole die richtige Zahl ergeben kann, weil alle Zahlen verschieden sind und bereits ein einziger Irrtum ein falsches Ergebnis geben würde.

Wenn Sie dies in einem großen Raum zeigen (Podium, Parkett oder Bühne), verwenden Sie eine große Tafel, die auch aus Entfernung gut sichtbar ist, und schreiben die Zahlen recht groß, damit das Publikum die Addition kontrollieren kann.

# Astor's ESP-MIRACLE

## Effekt

Vier Sätze ESP-Karten. Ein Zuschauer nimmt frei zwei Sätze, die restlichen zwei bekommt der Mentalist. Dann legen beide die Karten einzeln, abwechselnd auf den Tisch, auf einen Stapel. Der Mentalist legt immer zuerst seine Karte. Die jeweiligen Kartenpaare stimmen überein.

## Zubehör

Aus einem ESP-Spiel nehmen Sie vier Sätze heraus. Es sind jeweils fünf Karten mit den Symbolen: Kreis, Kreuz, Wellenlinien, Quadrat und Stern. Der Rest des Spieles wird nicht benötigt. Die Karten sind völlig unpräpariert, eine Vorbereitung ist nicht notwendig.

## Vorführung

Legen Sie die vier Kartensätze offen auf den Tisch und erklären Sie den Zuschauern, daß es sich hierbei um Kärtchen mit geometrischen Symbolen handelt, die von Prof. Rhine an der Duke Universität in den USA für die Erforschung der außersinnlichen Wahrnehmung (ESP) entwickelt worden sind. Erklären Sie weiterhin, daß Sie einen Versuch machen möchten, um zu testen, wie weit die außersinnlichen Fähigkeiten der Zu-

schauer entwickelt sind. Deshalb bitten Sie einen Herrn oder eine Dame, zwei der Kartensätze frei auszuwählen und an sich zu nehmen. Die restlichen zwei Sätze nehmen Sie zur Hand. Sie beide haben jetzt also jeweils 10 Karten.

Bitten Sie den Zuschauer, seine Karten gut zu mischen, während Sie gleichzeitig Ihre Karten mischen. Danach legen Sie eine Karte **mit der Bildseite nach unten** auf den Tisch. Es ist gleichgültig, welche Karte es ist; Sie müssen sich aber gut merken welches Symbol es ist, denn dies ist Ihre „Schlüsselkarte", die evtl. im Verlauf der Darbietung als das „ungünstige Zeichen" des Zuschauers erklärt wird. Der Zuschauer darf nicht wissen, um welches Symbol es sich dabei handelt. Nehmen wir an, Sie haben die Karte mit dem Kreis-Symbol auf den Tisch gelegt.

Sagen Sie nun: *„Bitte, beachten Sie, daß ich **als erster** eine Karte auf den Tisch gelegt habe, und Sie nicht wissen können, welches Symbol diese Karte trägt. Sie haben eine freie Wahl, Sie dürfen jede beliebige Karte auf meine legen; schauen Sie sich bitte die Bildseiten Ihrer Karten an und legen Sie die Karte **bildoben** auf meine, die Ihnen augenblicklich am meisten sympathisch erscheint. Oder aber fächern Sie Ihre Karten auf, streichen Sie mit Ihrem ausgestreckten Zeigefinger über Ihre Karten, und wenn Sie das Gefühl haben, daß Ihr Finger das richtige Symbol berührt, legen Sie dieses auf meine Karte."*

Der Zuschauer legt jetzt eine beliebige Karte offen auf Ihre verdeckt liegende Karte. Ist es zufällig dasselbe Symbol, das auch Sie hingelegt hatten (in unserem Beispiel also der Kreis), haben Sie ein Wunder. Drehen Sie einfach Ihre Karte um, und die Zuschauer sehen, daß beide Karten übereinstimmen. Der Zuschauer hat Ihre „Vibrationen" richtig interpretiert. Dann sagen Sie: *„Gut, jetzt machen wir einen schwierigeren Test"* und beginnen Sie das Spiel vom neuen, diesmal aber mit einem anderen Symbol, das Sie sich aber gut merken müssen, denn das ist jetzt Ihre „Schlüsselkarte".

(Sollte der Zuschauer auch diesmal zufällig das Symbol auf Ihre Karte legen, das mit Ihrer Karte übereinstimmt, drehen Sie auch dieses Paar um und Sie haben ein perfektes Wunder! An dieser Stelle brechen Sie das Experiment ab, weil es nicht mehr besser werden kann!)

Stimmt die Karte des Zuschauers mit Ihrer nicht überein, dann sagen Sie: *„Aha, es scheint zu klappen. Nun versuchen wir das noch einmal."* Mit diesen Worten legen Sie eine zweite Karte – wiederum verdeckt, d.h. mit der Rückseite nach oben – auf die Karte des Zuschauers. Was der Zuschauer

nicht weiß ist, daß Sie die Karte mit dem gleichen Symbol auf seine Karte gelegt haben, welches die Karte des Zuschauers trägt. Hat der Zuschauer eine Karte z.B. mit dem Quadrat auf Ihre erste Karte gelegt, so legen Sie auch eine Karte mit dem Quadrat als nächste verdeckt darauf.

Der Zuschauer legt nun eine Karte offen auf Ihre verdeckte Karte, wodurch Sie wiederum eine Karte mit demselben Symbol darauf legen, natürlich **rückenoben**. Dies wiederholt sich solange, bis alle Karten verbraucht sind, d.h., bis der Zuschauer seine letzte Karte offen auf Ihre letzte verdeckt liegende Karte gelegt hat.

Nehmen Sie dann das Gänze Paket zur Hand und sagen: *„Es wäre vielleicht ein Zufall, wenn Sie ein- oder zweimal das gleiche Symbol auf meine Karte gelegt hätten. Wenn die beiden Karten in der Hälfte der Fälle übereinstimmen würden, könnte man es nicht mehr als Zufall bezeichnen, es würde bereits an ein Wunder grenzen. Aber wenn es in **jedem** Fall stimmen würde, wenn wir also hier ... und hier ... und hier ... und überall immer die gleichen Karten aufeinander liegend fänden, wäre das ein echtes Wunder, nicht wahr? Und gerade das ist der Fall, denn sehen Sie bitte: Es sind hier und hier und hier und durch das ganze Paket immer die gleichen Zeichen beieinander.!"* Mit diesen Worten legen Sie die Karten paarweise auf den Tisch (die verdeckte Karte jeweils umdrehend) und es sind immer Kartenpaare mit demselben Zeichen.

Wie Sie das erreicht haben? Ganz einfach. Bei den Worten: „... *also hier ... und hier ... und hier ...*" heben Sie die Karten jeweils ab, wie ein Kartenspiel nach dem Mischen abgehoben wird. Sie machen das so lange, bis oben auf dem Paket eine verdeckt liegende Karte (also mit der Rückseite nach oben) liegt. Das ist nämlich eine Ihrer Karten, die Sie verdeckt auf die gleiche Karte des Zuschauers gelegt haben. Und jetzt stimmen die Karten von oben bis unten überein, Sie können sie paarweise vorzeigen.

Der Effekt, der beim Zuschauer zum Schluß erweckt wir ist, daß er jeweils die gleiche Karte offen auf Ihre verdeckte karte gelegt hatte, daß er also ungesehen erriet, welche Karte Sie jeweils hingelegt haben. In Wirklichkeit geschah aber genau das Gegenteil, Sie legten nämlich jeweils die gleiche Karte verdeckt auf die offene Karte des Zuschauers. Dies wurde aber durch eine geschickte Manipulation vertuscht.

Das bisher Geschilderte war der Idealfall. In vielen Fällen „geht das Spiel nämlich auf", d.h. es werden alle Karten auf den Tisch gelegt, ohne etwas an deren Reihenfolge ändern zu müssen. Wenn der Zuschauer irgend-

wann während des Verfahrens aber die gleiche Karte wie Ihre erste „Schlüsselkarte" (in unserem Beispiel ein Kreis) hinlegt, haben Sie noch eine Karte mit demselben Symbol (Kreis) in der Hand, die Sie auf die Karte des Zuschauers legen können. Erst wenn der Zuschauer, noch bevor alle Karten hingelegt worden sind, **zum zweiten Mal** eine Karte mit dem Kreis (oder was eben Ihre Schüsselkarte war) auf das Päckchen legt, tritt die Notwendigkeit einer Korrektur auf. Das ist aber sehr einfach: Sie nehmen die Karte mit dem Kreis (oder was für ein Zeichen es eben ist) vom Päckchen, geben es dem Zuschauer zurück und sagen: *„Ich hab's gewußt! Dieses ist Ihr ungünstiges Zeichen. Leider stimmt die Sache diesmal nicht. Bitte, nehmen Sie diese Karte zurück und legen statt dessen eine andere hin."*

Deshalb müssen Sie sich genau einprägen, welche Karte Sie als erste auf den Tisch gelegt hatten. Der Zuschauer darf nämlich die gleiche Karte nur einmal auf das Päckchen legen; er hat zwei Karten mit demselben Zeichen, diese zweite darf aber nur als letzte, ganz oben auf dem Päckchen landen. Deshalb, sollte der Zuschauer diese Karte vorzeitig auf das Päckchen legen, geben Sie diese ihm einfach zurück und sagen, daß es sein ungünstiges Zeichen sei und daß seine Wahl diesmal nicht stimmt. Legt er dieselbe Karte irgendwann erneut auf das Päckchen, (vielleicht auch mehrmals während des Ablaufs), geben Sie sie ihm wieder zurück, mit der Bemerkung, daß dieses Zeichen für Ihn besonders unglücklich zu sein scheint, denn er setzt es immer falsch ein. Erst als die letzte Karte darf er dann das betreffende Blatt oben auf das Päckchen legen.

Sie können die Korrektur auf eine elegante Weise überbrücken, indem Sie am Ende erläutern, daß eine Psychologische Gesellschaft in Indien einen hohen Preis ausgesetzt hat, falls jemand es schafft, die Karten fehlerfrei zu erraten. Zum Schluß können Sie dann dem Zuschauer sagen: *„Sehen Sie, Sie haben den Preis fast gewonnen. Hätten Sie nur das eine Zeichen nicht falsch gesetzt!"*

Sollte ein Zuschauer mal hartnäckig immer wieder die falsche Karte (Ihre Schlüsselkarte) auf das Paket legen, sagen Sie: *„Das scheint Ihr Schicksal zu sein, daß Sie immer auf die falsche Karte setzen. Stecken Sie diese Unglückskarte vorläufig in Ihre Tasche."* Wenn dann Sie Ihre letzte Karte auf das Paket legen, sagen Sie: *„Jetzt haben Sie keine Wahl mehr. Jetzt müssen Sie Ihre Unglückskarte setzen. Vielleicht bringt sie Ihnen diesmal aber Glück!"* Und tatsächlich, jetzt stimmt alles.

Wenn das Spiel aufgegangen ist und die letzte Karte auf dem Paket landete, können Sie auch die folgende Finte anwenden: Nehmen Sie das ganze Paket in ihre rechte Hand und lassen es aus den rechten Fingern in Ihre linke Hand fallen. Dabei halten Sie die oberste und die unterste Karte in der rechten Hand zurück. Das ist nicht schwer, wenn Sie das Paket zwischen diesen beiden Karten herausgleiten lassen (Notfalls die Fingerspitzen vorher etwas anfeuchten.)

Werfen Sie diese zwei Karten auf den Tisch, beide mit der Bildseite nach oben drehend, und sagen: *„Eine Übereinstimmung!"* Danach können Sie die Karten vom Restpaket paarweise abnehmen (sie stimmen jetzt alle überein) und auf den Tisch werfen: *„Und noch eine Übereinstimmung ... und noch eine ... und noch eine..."* bis alle Paare auf dem Tisch landen. Dies ist eigentlich eine Frechheit, aber sie wirkt! Die Zuschauer werden bei einigermaßen flotter Vorführung kaum merken, daß das erste Kartenpaar ursprünglich nicht zusammen lag.

Wenn Sie das Kunststück vor demselben Publikum noch einmal vorführen, dann beginnen Sie mit einem anderen Symbol, damit sich nicht evtl. immer dasselbe Symbol als „ungünstig" erweist.

# Die Astor-Force

Diesen Trick veröffentliche ich hier zum ersten Mal. Es ist ein Trick, den man auf verschiedene Weise verwenden kann; hier mit den ESP-Karten.

## Effekt

Ein ESP-Spiel (25 Blatt) wird gemischt, dann von einem Zuschauer in fünf Päckchen aufgeteilt. Der Zuschauer sammelt diese Päckchen in beliebiger Reihenfolge auf, dann nimmt er die zufällig oben auf dem Päckchen gelandete Karte und konzentriert sich auf diese. Der Vorführende, der sich abwendete und das Werken des Zuschauer gar nicht sehen konnte, nennt unfehlbar das Symbol, auf das sich der Zuschauer konzentriert.

**Zubehör:** Ein komplettes ESP-Kartenspiel. **Vorbereitungen:** Keine.

## Erklärung

Die Karte wurde dem Zuschauer forciert. Sie glauben es nicht? Doch dem ist so, obwohl der Zuschauer scheinbar alles selber gemacht hat.

Bringen Sie die fünf Karten mit dem Symbol das Sie forcieren möchten (sagen wir die fünf Karten mit dem Kreis) oben auf das Spiel (Rückseite).

Mischen Sie das Spiel überhand, mit den Bildseiten zum Publikum, damit die Zuschauer sehen, daß die Karten ehrlich gemischt werden. Nachdem Sie etwa zwei Drittel der Karten aus der rechten in die linke Hand gemischt haben, legen Sie den Rest des Paketes wieder hinten auf die Rückseite des Spieles. Drehen Sie dann das ganze Spiel um, und mischen es diesmal mit den Rückseiten der Karten zum Publikum.

Dies ist aber nur ein kurzes Mischen, weil Sie nichts anderes machen, als daß Sie die fünf zu forcierenden Karten einzeln mit dem linken Daumen abziehen, und den Rest des Spieles auf diese fünf Karten werfen. Dadurch gelangen diese Karten auf die Bildseite des Spieles.

Geben Sie dem Zuschauer das Spiel jetzt mit der Rückseite nach oben in die Hand und bitten ihn, fünf Karten von oben verdeckt nebeneinander auf den Tisch zu legen. Die nächsten fünf Karten werden einzeln auf diese gelegt, die nächsten fünf darüber, usw. bis das ganze Spiel aufgeteilt ist. So entstehen fünf Päckchen, und die oberste Karte eines jeden Päckchens ist eine Forcierkarte, was die Zuschauer aber nicht wissen.

Sobald der Zuschauer begriffen hat, wie er die karten in fünf Päckchen aufteilen soll, können Se ihm auch schon den Rücken zudrehen; Sie brauchen nicht mehr hinzuschauen, alles erledigt sich von nun an automatisch.

Sagen Sie: *„Sie haben jetzt fünf Kartenpäckchen vor sich. Nehmen Sie irgendeines der Päckchen und legen es auf irgendein anderes Päckchen. Haben Sie? Jetzt sehen Sie nur noch vier Päckchen. Eines, irgendeines von diesen legen Sie jetzt auf irgendein anderes Päckchen. So haben Sie deren nur noch drei. Wiederum legen Sie ein Päckchen Ihrer Wahl auf ein beliebiges anderes Päckchen. Haben Sie? Gut! Nun sind nur noch zwei Päckchen geblieben; legen Sie eines davon auf das andere."*

Dann setzen Sie fort: *„Sie haben die gut gemischten Karten in fünf Päckchen aufgeteilt und diese in einer beliebigen Reihenfolge aneinandergestapelt. Ich stand während dieser zeit mit dem Rücken zu Ihnen, so daß ich nicht wissen kann, wie die einzelnen Symbole letzt liegen."*

*„Nehmen Sie jetzt bitte die Karte, die* ***zufällig*** *nach oben auf das Paket gelangte, in die Hand, so daß nur Sie allein das Symbol sehen können, und kon-*

*zentrieren sich bitte auf dieses Symbol. Versuchen Sie bitte, mir das Symbol durch Gedanken zu übermitteln. Nur im Gedanken. Danke!"*

*„Bitte, versuchen Sie mich nicht zu täuschen. Denken Sie intensiv an das Symbol auf der Karte. Danke, es wird langsam klar. Sie denken an das Symbol (z.B.) Kreis!"*

Gleichgültig wie sich der Zuschauer konzentriert - oder auch nicht, Sie wissen, welches Symbol er sich anschaut. Denn unabhängig davon, in welcher Reihenfolge die einzelnen Päckchen zusammengetragen wurden, gelangte unabänderlich die Karte mit dem forcierten Symbol oben aufs Spiel, weil die oberste Karte eines jeden Päckchens eine Karte mit diesem Symbol war.

Dieses ist eine ganz neue Forciermethode, die man - in abgewandelter Form - auch mit normalen Spielkarten verwenden kann.

## Schlußwort

Experimente mit ESP-Karten gibt es in Hülle und Fülle. Wenn man sie alle veröffentlichen möchte, müßte man ein sehr dickes Buch schreiben. Doch nicht alle in der Fachliteratur veröffentlichte ESP-KARTEN-Experimente sind auch publikumswirksam. Manche entpuppen sich als leicht durchschaubare Spielereien.

Ich habe in diesem Tutor eine Palette aus den besten und wirksamsten „ESP-erimenten" zusammengestellt; solche, die mir selbst Erfolg brachten und solche, die ich selbst erarbeitet habe.

Führen Sie nie zuviel davon auf einmal vor. Jedes Kunststück soll als ein einmaliges Erlebnis des „Übernatürlichen" wirken. Zwei - drei Experimente zu einer kleinen Routine zusammengestellt garantieren Erfolg, und beim Publikum den Wunsch nach „Mehr".

Bitte, behalten Sie das Geheimnis für sich! In Ihrem eigenen, aber auch im Interesse aller Anderen, die mit gutem Geld dafür bezahlt haben.


ASTOR